VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Guadalcanal

ESTRATÉGIA NO PACÍFICO SUL

TÍTULO: Guadalcanal
MÁQUINA: Spectrum

Os jogos de estratégia são assim como que o parente pobre dos jogos de computador. Poucos os conhecem e ainda menos lhes tocam. Mas um bom jogo de estratégia — que também há alguns que nem vale sequer a pena olhar — é capaz de divertir por horas e horas, dias, meses a fio. *Vulcan*, de que têm sido feitas diversas alusões nestas páginas, é um exemplo vivo de um jogo que não se esgota na descoberta de uma solução. É sempre possível voltar a «carregá-lo» e redescobrir novas tácticas, outros combates.

Mas *Vulcan* não é único (embora eu confesse continuar «agarrado» a ele — JA). Há, apesar da escassez deste tipo de jogos no mercado nacional, um bom lote de nomes que é conveniente não esquecer. Entre esses conta-se *Guadalcanal*, de que «A Capital» já publicou dicas enviadas pelo «strategic boss» do Cacém. Porém, como parece que o jogo nunca foi analisado neste espaço, ei-lo aqui em análise crítica feita pelo próprio «strategic boss», o *Pedro Manuel Pereira Mateus*, da Rua Adriano dos Santos Gil, lote A — 2.º, 2735 Agualva-Cacém.

Guadalcanal

«O Inferno não é como diziam os americanos, um subterrâneo cheio de chamas para onde os maus vão depois de morrer. O Inferno era *Guadalcanal!*», um combatente japonês.

Estamos a 7 de Agosto de 1942 em pleno Pacífico Sul, a artilharia pesada dos couraçados norte-americanos inicia o bombardeamento da praia... que antecedia, assim o desembarque dos «1.ªt Marines», numa das ilhas do arquipélago das Salomão, o seu nome — quase desconhecido até então — Guadalcanal.

As tropas norte-americanas tinham por missão, conquistar a ilha ao exército nipónico e, simultaneamente, apoderarem-se do aeródromo (Menderson Field) — ainda em construção — ali localizado, e assim «vingar» o massacre de Pearl Marbour, ainda bem presente na memória de todos os americanos.

Após duros e violentos combates — que se verificaram quer em terra, quer no mar, quer no ar — os Estados Unidos conseguiram — apesar das graves perdas sofridas — assegurar o controlo total da ilha, e assim estabelecer um forte entrave à expanção do império do sol-nascente!

Pearl Marbour, estava — quase — vingado.

É este o cenário em que se desenrola este último jogo de estratégia editado pela ACTIVISION (programado por Ian Bird), e que constitui mais um exemplo da qualidade a que esta editora — que nos deu, também, High Frontier — já nos habituou.

Para jogar, *Guadalcanal*, é-nos fornecido um numeroso conjunto de écones que nos facilitam, em muito, todo o desenrolar do jogo. Como é usual, neste tipo de jogos, o manual de instruções (apenas 8 páginas) é indispensável para poder desfrutar deste jogo na sua plenitude, mas que nem todos conseguiram obter.

Como já anteriormente referi, o funcionamento do jogo assenta num conjunto de écones, acompanhados por mapas e outros «displays» informativos, tais como: relógio-calendário, rádio, etc...

Tudo isto permite criar todo um clima que retrata muito bem a época em que a acção se desenrola: Temos de descobrir o inimigo, utilizando para o efeito meios terrestres (scouts) e meios aero navais (seaplanes) que devem ser enviados em busca das posições inimigas; temos de ter em conta a «batalha» da espionagem ou contra-espionagem, que nos podem facultar variadas informações de grande importância no caso de descoberto o código inimigo; é necessário fazer chegar à ilha por via marítima todos os abastecimentos necessários para assegurar a nossa presença na ilha, utilizando para o efeito os nossos «transporters» e os portos de abastecimento/desembarque...

. Em suma, todo o clima de impasse e expectativa que caracterizaram a batalha de Guadalcanal, estão bem representados neste jogo.

Para conseguirmos levar este jogo a bom termo, dispomos (em ambos os cenários) de três tipos distintos de forças ao nosso dispor: marinha (que comporta porta-aviões, couraçados, cruzadores, «destroyers» e os tão necessários «transporters»), força aérea, (dispomos de 3 tipos de aviões: caças, bombardeiros e torpedeiros, estacionados em Menderson Field "na posse dos EUA" e nos porta-aviões respectivos) e exército (que tem de ser transportado para a ilha — no início do jogo já estão 1/2 exército estacionado na ilha — para permitir a ocupação do território e sua defesa).

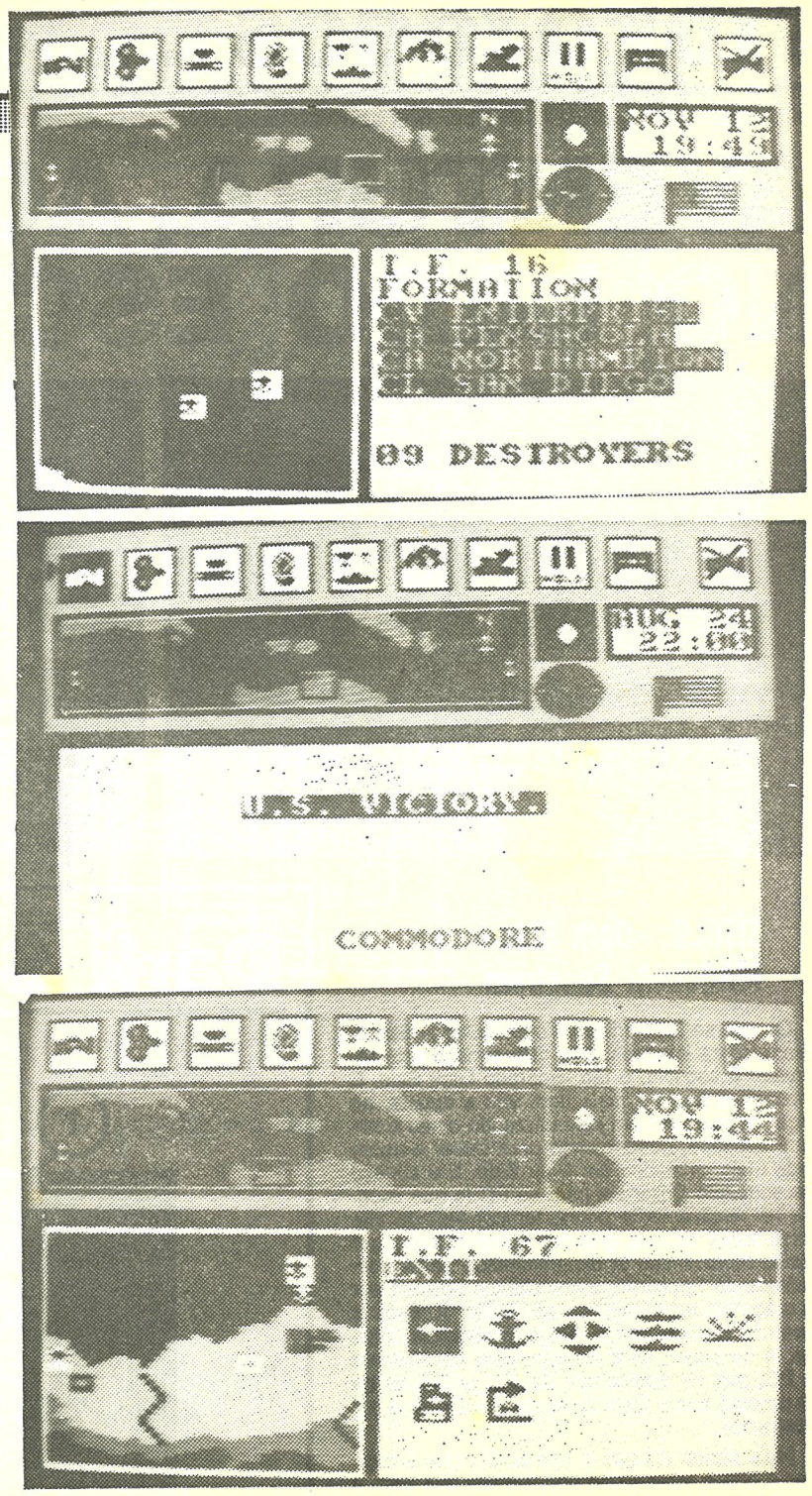
Para vencer não podem ter em atenção apenas a marinha, ou apenas o exército, temos de «jogar» com todos os meios ao nosso dispor de forma a utilizar todas as suas potencialidades defensivas/ofensivas.

Guadalcanal, é assim um excelente jogo de estratégia, apesar de alguns «defeitos», (como por exemplo a impossibilidade de ataque ar-ar!) em suma, Guadalcanal é um jogo a comprar por todos os apreciadores do género, pois desfrutarão de boas horas de jogo!

Antes de fechar é importante dizer que a crítica do Pedro Mateus é fundamentada no conhecimento que ele tem do jogo, visto que já o acabou, quer do lado americano quer do lado japonês (uma das fotos publicadas prova a vitória do lado do Tio Sam).

Apesar de não ter sequer afundado um simples barco de qualquer das frotas, a minha opinião muito pessoal, (JA) no pouco tempo que tive para espreitar este *Guadalcanal*, permite-me assinalar que há por ali muito para fazer. É bem explícito nos ícones utilizados. Claro que o manual é muito importante (ou então as dicas já publicadas em «A Capital») mas os mais habituados a este tipo de jogos não terão dificuldades para darem uma «voltinha» neste jogo de estratégia. Um único senão: a reduzida dimensão da janela do mapa logo abaixo dos ícones. Por vezes é difícil ver bem a posição de unidades (especialmente a preto e branco). Mas talvez a crítica acabe por não ter muita razão de ser quando se olha o mapa detalhado que aparece na janela do canto inferior esquerdo.

Género: Estratégia
Gráficos: (1-10) 8
Dificuldade: (1-10) 8
Conselho: a comprar por apreciadores



SIMULADOR DE FUTEBOL É «GOLO CERTEIRO»

TÍTULO: «Football Manager 2»
MÁQUINA: Spectrum

Amantes de emoção ao vivo, de gritos «ele estava fora, ele estava fora», protestos como «o árbitro é uma b...» e outras manifestações próprias do desporto rei, é favor aterem-se aos jogos *Match Day I e II* e coisas do género. É que aqui o caso é sério... e nem sequer há mistério.

Após muito tempo a defrontar-se com códigos de máquina, LDR, NOP e outras siglas, Kevin Toms voltou a pecar. E o pecado chama-se *Football Manager II*, um jogo de futebol onde o verdadeiro jogo fica atrás do palco, nos lugares onde tudo — ou quase — realmente se decide. A estratégia clubística que pode levar o minigrupo de alguidares de baixo até ao topo da classificação nacional. O sonho...

Agora já não é preciso entrar na luta por um lugar de presidente dos grandes clubes nacionais. Cada um de nós pode ter em casa — graças a esta versão melhorada de FM2 — o seu próprio clube, que gere como muito bem lhe apetece. Assim mesmo...

O jogador pode escolher a equipa e se vai ou não ter um patrocinador. Mas vai ter de começar lá por baixo, na muito humilde IV Divisão. Daí, é sempre a subir para atingir a fama. E quem pensa que é fácil subir no meio futebolístico vai chorar de raiva se pegar em FM2. Vendendo, comprando, treinando jogadores, assim se fazem as equipas. Um pouco de sorte durante os jogos também pode ajudar, mas lá no funco FM2 (que não é nenhuma estação de rádio nova mas o diminutivo de Football Manager 2) pauta-se pela boa estratégia da direcção do clube. Olhos abertos, portanto, e nada de comprar um «craque» brasileiro, que só o é até pegar na bola...

Os jogadores que integrarão a equipa escolhida para cada encontro são-no a partir de um quadro inicial, onde nos é indicada a posição dos opositores e a sua percentagem de experiência. Cuidado aqui: não coloque um jogador fraco a cobrir um forte. Nesta secção do jogo há três «écrans» que representam as diferentes áreas do jogo: defesa, meio-campo e ataque. Escolha os jogadores para cada área de acordo com a estratégia que pretende seguir, mas sempre tendo em conta a disposição da equipa adversária. É preciso ser flexível e mudar um plano de há muito estudado se a estratégia do inimigo assim o justificar.

Cada jogador tem uma percentagem pessoal de experiência: quanto maior esta for melhor ele é a fintar e atacar. Cada jogador tem também uma posição especial no campo, um lugar onde ele se sente «como peixe na água». Tente que ele fique nessa área. Um jogador deslocado fica com a sua eficiência reduzida. E isso pode custar-lhe caro...

Lembre-se também que para lá da experiência há que contar com o estado físico do jogador. Esse valor, indicado no lado direito de cada caixa com os dados sobre cada jogador, permite-lhe decidir se vai ou não utilizar determinado jogador num jogo ou deixá-lo de fora, para que recupere.

Para além de escolher a equipa, pode também escolher dois «reservas» que podem entrar em campo a meio do jogo, caso se torne necessário substituir algum jogador cansado ou lesionado. E mesmo a alteração da equipa durante o jogo é possível, se achar que uma mudança de estratégia pode facilitar a vitória.

Uma vez feitas todas as escolhas é tempo de sentar no banco e apreciar o desenrolar do jogo. Um momento de nervosismo, posto o qual o resultado é indicado e a posição do clube no campeonato apresentada.

Em cada nova semana aparecem jogadores à venda no mercado, pelo que há que andar com o olho atento, caso se sinta tentado a melhorar os seus efectivos. E você mesmo pode vender jogadores se sentir que tudo está a correr mal — a nível financeiro entenda-se — e necessitar de baixar os custos desta aventura futebolística. Mas isso só a experiência lhe dirá.

Para os apreciadores da estratégia futebolística que já se haviam divertido com Football Manager 1 e garantido que estava ali o melhor simulador de estratégia do género, este FM2 vem mesmo a calhar. Graficamente pouco adianta em relação ao seu antecessor, apesar de os gráficos do jogo parecerem melhores, mas a nível de estratégia, é ver para crer, senhores. Como se diz na gíria, Kevin Toms marcou um tiro certeiro.

Género: Estratégia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): Variável
Conselho: A não perder

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

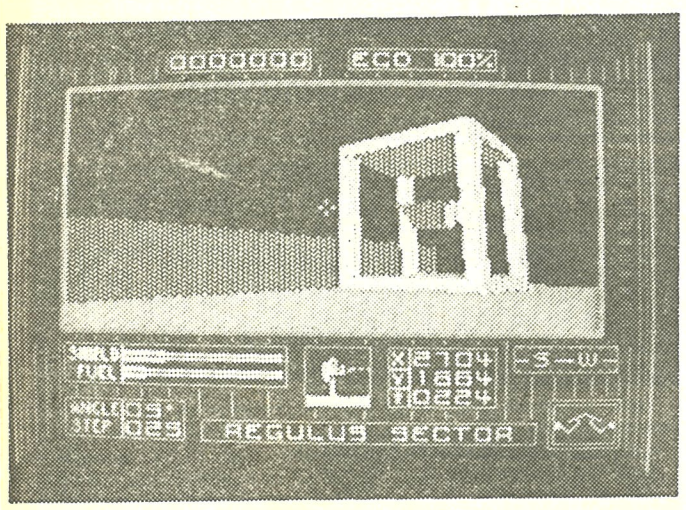
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

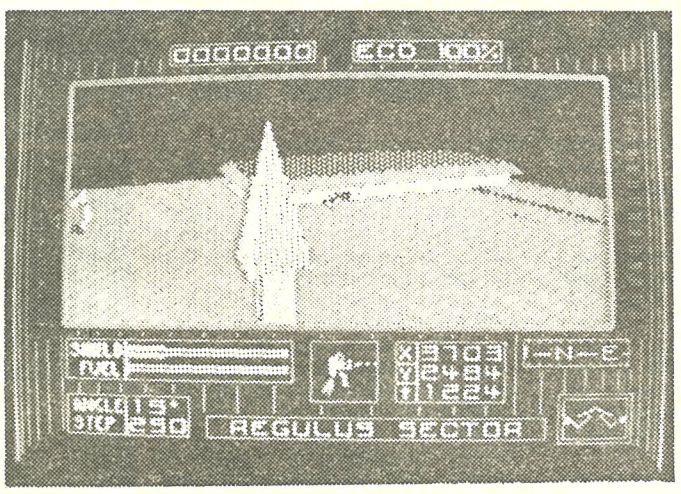
1.º — SKATE CRAZY
2.º — FOOTBALL MANAGER II
3.º — CHARLIE CHAPLIN
4.º — THE FLINTSTONES
5.º — MARAUDER
6.º — HERCULES
7.º — STREET SPORTS BASKETBALL
8.º — TARGET RENEGADE
9.º — PLATOON
10.º — MAD MAX

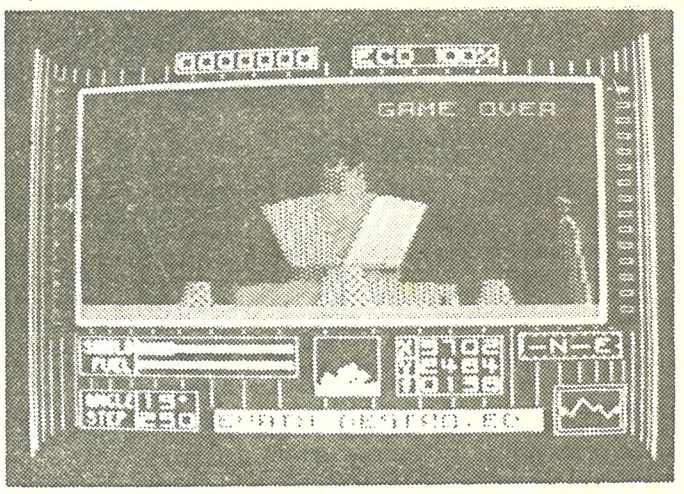
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

AVENTURA, ACÇÃO E ESTRATÉGIA NO LADO ESCURO DA LUA







TÍTULO: «Dark Side»
MÁQUINA: Spectrum

Os que se familiarizaram com Driller já descobriram, pelas imagens, que este espaço está reservado à sequela, o tão esperado Dark Side. E a Incentive ganhou mais uma vez a aposta, ao lançar no mercado um jogo utilizando o seu sistema Freescape, desenvolvido para Driller e agora ainda mais «afinado» em Dark Side. E é curioso que enquanto Driller sai para os PC (o que sucedeu há relativamente pouco tempo) abrindo aos possuidores desses grandes computadores um mundo maravilhoso já experimentado pelos possuidores do Spectrum, estes últimos possam pôr as mãos no também chamado Driller II, onde a aventura iniciada em Evath é continuada. Algo que, é de supor, será exigido pelos possuidores de PC, mal se apercebam da alta qualidade de um produto como Dark Side, de que Driller é um «cheirinho».

Mais rápido do que o seu antecessor (imaginem o que é fazer todos aqueles cálculos para a sequência de imagens a cheio e perceberão que neste campo não houve grandes alterações, embora se note um acréscimo na velocidade), Dark Side apresenta-se, também, como um jogo bem mais complicado e violento.

Em Driller era possível passar horas infindas a explorar todos os cantos. Agora, em Dark Side, as coisas ficam dificultadas para os que gostam de percorrer calmamente todos os cantos de um jogo (pelo menos os possíveis). É que não demora muito até que um satélite em órbita assinale a presença de um intruso na superfície de Triscupid e tente eliminá-lo. Um ponto a favor do explorador, no entanto: diferentemente de Driller, é possível abater estes inimigos que nos atacam desde o alto. Isto se formos rápidos a localizá-los e disparar, antes que o escudo do nosso fato desapareça.

Para os mais confundidos com todas estas explicações, é tempo de contar a razão para esta viagem até à lua Triscupid, que serve de pano de fundo para a aventura de Dark Side.

Tudo começou com Driller, quando foi necessário realizar uma operação de urgência em Mitral, uma lua de Evath, que os Ketars haviam transformado numa bomba gigante antes de partirem para o espaço, em busca de outras paragens.

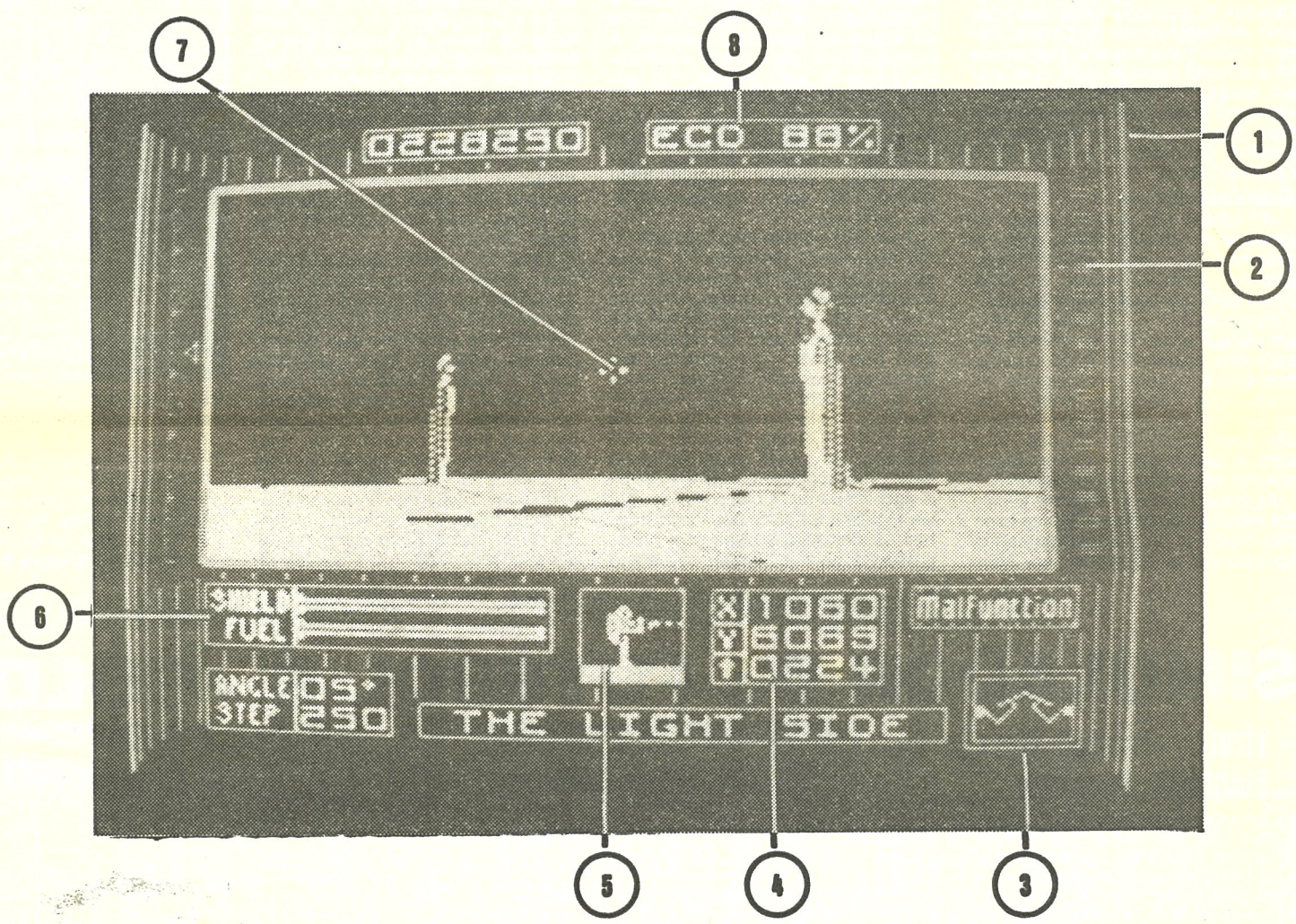
Agora, dois séculos passados, os Ketars estão de volta para se vingarem. E desta vez utilizam outra lua de Evath, Triscupid, como base para os seus planos. É aí que constroem uma gigantesca arma, o Zephyr One. Este enorme condensador de raios do Sol, constituído por um cristal, é ligado a uma série de ECD (aparelhos colectores de energia) que vão acumulando a energia que permitirá disparar Zephyr One.

Todas as torres ECD foram construídas no lado iluminado da lua, ligadas a Zephyr One por cabos. Zephyr está no lado escuro (Dark Side), de onde pode, uma vez recolhida a quantidade de energia necessária, disparar um raio mortífero sobre Evath, desintegrando o planeta.

Numa missão altamente confidencial, o nosso herói é lançado na superfície de Triscupid, equipado com um fato de combate evatiano, um *jet-pack* e um laser portátil. Para evitar que Evath seja transformado numa nuvem de poeira e gás, há que procurar as torres ECD e destruir os cristais que as encimam. Só que não basta correr a superfície da lua disparando sobre cada torre.

Há que procurar uma que esteja ligada só por um cabo e destruí-la. Caso contrário, isto é, se a torre estiver ligada por dois cabos, o cristal regenerar-se-á quase automaticamente, o que significa que foi gasta energia inutilmente. Assim, logo de início há que procurar as torres servidas só por um cabo e destruí-las. Quantas mais forem destruídas quanto mais tempo as restantes demoram a recolher energia para activar Zephyr One.

Dark Side/O VISOR



1 — Se o *border* se iluminar com relâmpagos está a ser atacado. Caso não haja qualquer Plexor por perto, o mais provável é que seja um dos satélites de vigia. Espreite para o alto (rapidamente) e riposte.

2 — O temporizador LED no lado direito do casco mostra uma contagem em binário do tempo que resta antes que Zephyr One seja accionado. Só há uma maneira de diminuir a velocidade do temporizador: destruindo ECD. Quantos mais destruir mais tempo terá para completar a missão.

3 — Nesta janela é-lhe dada indicação sobre o modo em que se encontra — movimento ou ataque. Numa situação difícil é sempre bom saber, olhando rapidamente, se está pronto para disparar sobre o inimigo ou preparado para desaparecer na esquina mais próxima.

4 — O quadro de coordenadas do visor no casco funciona do mesmo modo que o do painel na nave de Driller. X e Y indicam pontos determinados cuja notação convém registar caso necessite de aí voltar. A seta dá-lhe indicação da altura a que se encontra.

5 — O ícone desta janela permite saber se o herói está de pé, abaixado ou a utilizar o *jet pack*. Há um outro ícone que aparece... quando o herói morre.

6 — Combustível e escudos são de uma importância vital. Convém ter em atenção os indicadores nesta janela para saber quando é que é tempo de reabastecer.

7 — O cursor cumpre uma dupla função. Permite orientarmo-nos para passar em aberturas ou serve de mira para alinhar os quatro lasers sobre o alvo.

8 — A janela mais importante de Dark Side. Aqui é registada a percentagem de funcionamento dos ECD. Quanto mais pequeno for o número aqui escrito... melhor.

Triscupid tem 18 sectores (tal como Driller) divididos entre o lado escuro e o iluminado. É um local pejado de enigmas, quebra-cabeças que é necessário resolver para levar a missão até ao fim. Estranhos símbolos aparecem em alguns edifícios, túneis escondidos sob a terra permitem ascender a defirentes lugares. Mais uma vez, é importante fazer um mapa.

«Powerporters» (teletransportadores) permitem viajar rapidamente entre diferentes zonas de Triscupid. Áreas restritas só podem ser alcançadas utilizando um *telepod*, mas por razões de segurança os cristais que permitem accionar estes mecanismos estão escondidos em diversos locais da lua.

Tanques Plexor, que estão de guarda à superfície de Triscupid, são um problema, especialmente porque aparecem quando são mais indesejados. Mas uma boa estratégia permitirá atacá-los pelas costas, transformando-os em pequenos montes de lixo na paisagem. Mais problemáticas são as armadilhas escondidas na forma de detectores de intrusos que, quando accionados, «teleportam» o nosso herói para a prisão mais próxima. Mas mesmo para isso parece haver solução...

Energia e combustível são dois problemas maiores em Dark Side. Sem qualquer deles é impossível ir muito longe. Por isso, a primeira coisa a fazer no jogo é procurar as possíveis fontes energéticas em Triscupid. E depois é tempo de partir à caça aos ECD...

Género: Acção/Estratégia/Aventura
Gráficos (1-10): 10 (pela concepção)
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A não perder

POKES & DICAS

MAIS uma semana, mais um *Pokes & Dicas*. Com muita coisa forte para animar esses espíritos. E para começar, antes que se faça tarde, um mapa de *Fat Worm*, enviado por *José Jorge Rodrigues Dias*, da Rua Capelo, 5-4.º Ft.º, 1200 Lisboa. Espera-se que sirva para alguém se orientar neste jogo saído há já algum tempo e que parece não ter merecido a melhor atenção apesar do seu carácter inovador.

Do José Jorge, que quer trocar jogos com outros leitores — escrevam-lhe! — alguns *pokes*:

AD ASTRA — POKE 35852, Ø
PUD PUD — POKE 49287, Ø
HALLS OF THINGS — POKE 32717, Ø
DEFENDA — POKE 34163, Ø
JACK AND THE BEANSTALK — POKE 56110, Ø
MUGSY — POKE 43012, Ø
TIRNAGOG — POKE 34202, 200
CHILLER — POKE 34025, Ø
FINDERS KEEPERS — POKE 34252, Ø
GILIGANS GOLD — POKE 52881, Ø
ZAXXON — POKE 48825, 250
RIVER RESCUE — POKE 33420, Ø
MUTANT MONTY — POKE 54933, Ø
ANDROID — POKE 36212, Ø

NOTA: Estes *pokes* também são compatíveis com o *Multiface One*.

Carregadores:

```
10 REM SPACE HARRIER
11 REM JOSE JORGE
12 REM 19/6/1988
20 CLEAR 64000: LOAD "" CODE
30 POKE 65289, 196: POKE 65293, 193
40 POKE 65449, 178: POKE 65450, 143
50 FOR N = 65488 TO 65494: READ A: POKE N, A: NEXT N
60 RANDOMIZE USR 65224
70 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201
```

★

```
10 BATOTA NO DRAGON'S LAIR
20 REM JOSE JORGE 19/6/1988
30 REM LISBOA
40 LET A$ = "MAIS FÁCIL"
50 FOR I = 1 TO 9: POKE 32767 + I, A$ "I": NEXT I
60 LOAD ""
```

NOTA: Para utilizá-lo, teclá-lo e quando o jogo entrar, antes de carregar na tecla SPACE para começar, carregar simultaneamente nas teclas: Q, W, E, R, T e terão vidas infinitas.

★

```
10 REM SIGMA SEVEN
20 REM JOSÉ JORGE
30 REM 19/6/1988
40 CLEAR 25067: POKE 23624, 0
50 LOAD "" SCREEN $
60 LOAD "" CODE
70 POKE 60399, Ø
80 RANDOMIZE USR 61385
```

Teclas ATF

Como ele há gente que se esquece sempre de tudo, o *Filipe Emanuel Amado* lembrou-se de enviar as teclas de controlo do aparelho de ATF. Ei-las:

Cursores — 5 6 7 8 Ø — FIRE; Q — Velocidade (+); A — Velocidade (−); U — Trem de Aterragem; L — Aterrar; T — Seguir o terreno; Sym. Shift — Linhas do Terreno (on-/off); J — Interferências; C — Selecção do Terreno; D — Selecção de Dados sobre Bases Inimigas; E — Selecção da Categoria dos Dados; F — Avançar um Movimento; R — Recuar um Movimento; G — Alvo mais Próximo; ENTER — Fixar Dados para Lançar Mísseis; M — Lançar Míssil; N — Selecção do Tipo de Míssil.

Ainda no ar...

E é mesmo lá no alto, com uma *dica* para *Sky Fox* enviada por *Paulo Ferreira*, de Tomar. E o Paulo, que vive na S.ª dos Anjos, lt. 6-1.º dt.º — 2300 Tomar, agradecia que algum leitor que possua o *Gunship* e as instruções o contacte com urgência.

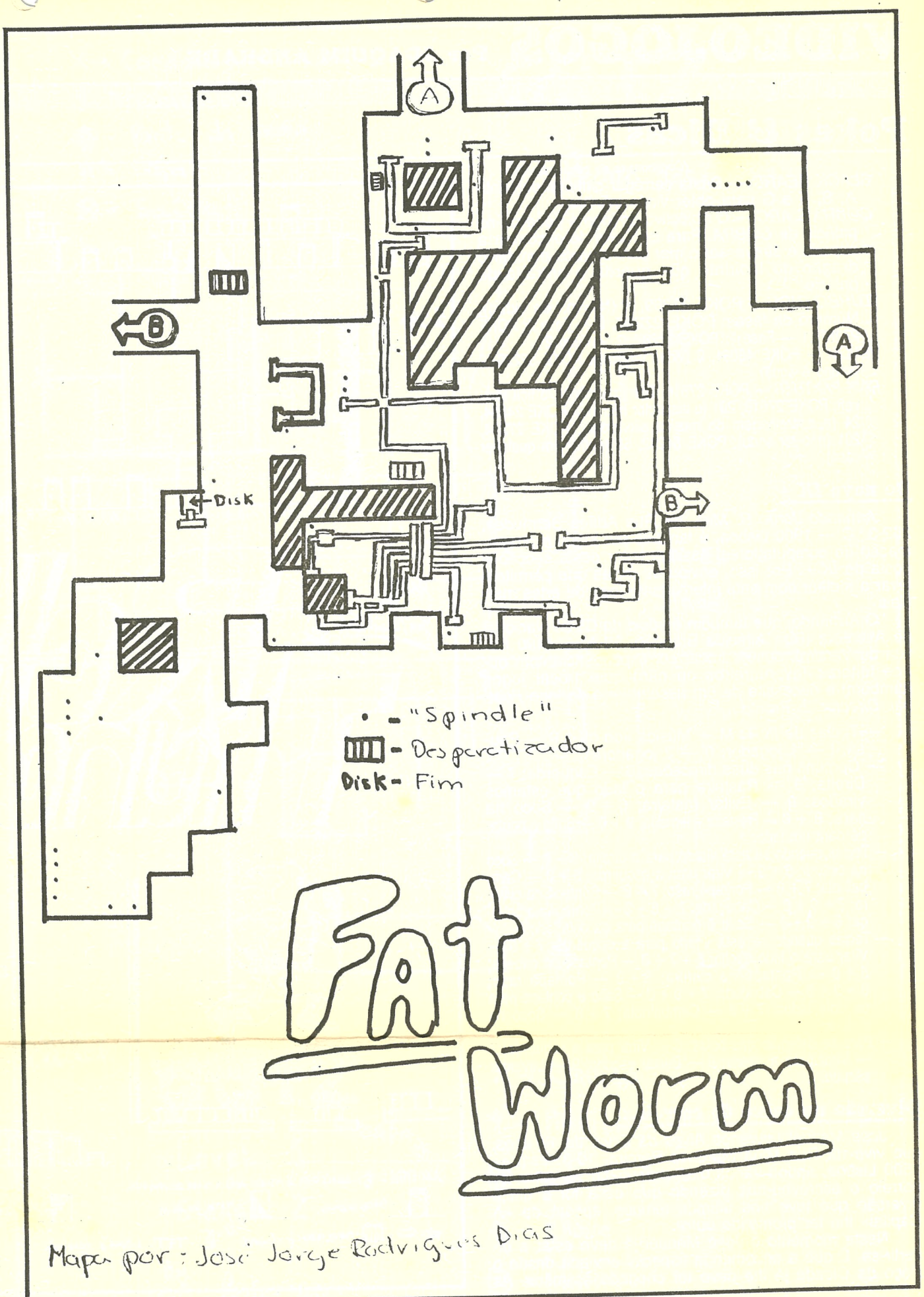
SKY FOX — Para os que ainda estão perdidos, depois de começar o jogo com CAPS SHIFT, prima sucessivamente: C — computador de bordo; H — descrição de todas as teclas e respectivas junções.

E pròs esquecidos...

É ainda para os que já não sabem que bónus há em *Arkanoid II* que serve a carta que *Gabriela Arez* enviou ao Poço. A Gabriela, que tem 12 anos e um computador com mais ou menos um ano e meio de vida ao lado dela, precisa de ajudas para *Popeye* (como passar o dragão sem morrer), *Head Over Heels* (como juntar os bonecos? Ela consegue chegar com o boneco do extintor até onde ele só pode passar com o boneco da mala. E com o boneco da mala só chega até à sala dos tapetes rolantes), *Goonies* (não consegue sair do primeiro nível), *Killer Tomatoes* (objectivo e mapa, por favor) e *Southern Belle*.

Para este último jogo, com a vénia de «A Capital», eis o que foi possível recolher:

Southern Belle é uma simulação realística de uma locomotiva puxando um comboio de passageiros entre Brighton e Londres. A acção passa-se nos anos 30.



A missão do jogador consiste em levar a locomotiva a vapor desde a estação de Victoria (Londres) até Brighton, a estância de férias querida dos ingleses, local célebre pelos seus pavilhões.

O jogador tem que desempenhar as missões de condutor e fogueiro e conseguir cumprir os horários impostos usando o carvão e água disponíveis. E é aqui que as coisas se complicam...

Algumas das teclas de *Southern Belle* aparecem abaixo. Esperemos que alguém te possa explicar o resto, através de «A Capital» ou directamente para a tua morada. Que é: Rua Dr. Sousa Martins, 93-1.º — 8900 Vila Real de Santo António.

E vamos às teclas:

Apitar — W;
Regulador — R (aumenta), «Symbol Shift» + R (diminui);
Travões de vácuo — V (aumenta), SS + R (diminui);
«Cut Off» — C (aumenta), SS + C (diminui);
Acelerar — A;
Voltar à velocidade normal — SS + A;
«Ligar» fumo — S;
«Desligar» fumo — SS + S;
Voltar ao «menu» — C. Shift + X;
Mostrar horário — T;
Acusar recepção de mensagem — SPACE;
Ver posição do trem — P;
Teclas de controlo de saída de fumo: 1, 2, 3, 4.

Com esta informação já deves conseguir espreitar um pouco de *Southern Belle*. E talvez descubras as teclas em falta. Boa sorte e tenta cumprir os horários.

Ah, quase me esquecia da informação da Gabriela para *Ark. II*. Ei-la:

Quando vos aparecer um bónus e não souberem o que vai acontecer, espreitem:

Bónus — G: transforma a nave em «lagarta»; E: a nave fica maior; D: a bola multiplica-se; T: a nave transforma-se em duas; R: a nave fica mais pequena; S: a bola anda mais devagar; SC: põe o «écran» em movimento; B: mudamos de nível, mesmo se o nível anterior não estiver completo; L: transforma a nossa nave num ovni; C: quando a bola cai sobre nós depois de recebermos o bónus, escolhemos uma boa posição e carregamos em FIRE. Muito mais fácil!

Ainda mais *dicas* sobre os bónus de *Arkanoid*: Se jogarmos muito tempo sem perdermos, a bola anda muito depressa. Para que nos facilite a vida, sempre que aparecerem os bónus E, G, T ou S, apanhem. Não apanhem um bónus R ou SC, pois a nossa tarefa fica ainda mais complicada.

Pokes para a *Pantera*

Pois é... ainda a *Pantera* não apareceu na análise de jogos mas já há gente que sabe *pokes* para tornar tudo mais fácil. Na *Pantera* claro. Mas não só, como prova *Nuno Costa*, membro do clube Micro Spiders, que vive na Rua da Aliança, 261-r/c dt.º — 4200 Porto.

E é deste leitor da Invicta, que se queixa que «A Capital» é difícil de arranjar por aquelas bandas (há notícias de que é em Espinho, que desaparecem todos os números do jornal do Poço da Cidade, parece que até há lugares marcados na estação de comboios local, tudo gente que espera a chegada deste vosso jornal), que chegam *pokes e dicas* com barbas e outros tão recentes que até vale a pena ver se funcionam.

Ah, para todos os que gostam de escrever cartas e adoram clubes: a morada do Micro Spiders serve para isso mesmo. E os «aranhiços» do Porto estão à espera. Toca a escrever-lhes...

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

BLACK BEARD — Basta carregar simultaneamente A, S, F e G para obter vidas infinitas.

COBRA'S ARC — O objectivo do jogo é penetrar no palácio de *COBRA*. Para isso terá de encontrar a espada e atravessar o mar com o barco e matar o dragão do labirinto que guarda a entrada do palácio.

TURBO GIRL — POKE 27269, N (N = n.º de vidas); Número de fases: POKE 27287, Ø — Fase Ø; POKE 27287, 1 — Fase 1; POKE 27287, 2 — Fase 2

VENOM — POKE 46Ø61, Ø (vidas infinitas); POKE 52270, Ø (imune à água)

PINK PANTHER — POKE 27616, 2Ø1 (o sonâmbulo fica imóvel); POKE 27619, 2Ø1 (o inspector não sai); POKE 24884, 24 (a aparelhagem de música silenciosa); POKE 27314, 2Ø1 (não ter sono); POKE 64242, 58 (entrar em qualquer casa).

De novo *IK +*

Armando Jorge B. Mira, da Rua Adães Bermudes, 252-3.º C — 1900 Lisboa, é fanático por jogos e programação de computadores, assíduo leitor desta secção e gosta de *IK +*. Por isso, enviou as teclas que permitem levar a melhor com este interessante jogo de artes marciais.

O Armando, que também é sócio do Clube Nacional de Aventura (Rua Almeida Brandão, 36-A — 4490 Póvoa de Varzim), deseja trocar correspondência com outros leitores (aventureiros ou não) quer trocar jogos (também) e necessita de um *assembler* e do jogo *Football Director 2*. Pronto...

— Teclas de *IK +*: M — Música «on off»; P — Pausa; I — 1 jogador; 0 — 2 jogadores.

— Comuns nas duas direcções: 6 — Esquerda; 7 — Direita; 8 — Rasteira para o lado que estamos virados; 9 — Evitar rasteira; 6 + 9 — Soco na cara; 8 + Ø — Rasteira alternada; 9 + Ø — Salto e pontapé para um lado.

— Teclas quando se está virado para a direita: 6 + 8 — Soco na cintura; 6 + 9 — Virar para a esquerda; 6 + Ø — Cambalhota; 7 + 8 — Pontapé raso; 7 + Ø — Pontapé na cintura; 7 + 9 + Ø — Cabeçada; 7 + 8 + Ø — Pontapé na cabeça; 6 + 9 + Ø — Salto e pontapé para os dois lados.

— Teclas quando se está virado para a esquerda: 7 + 9 — Virar para o lado direito; 6 + 7 + Ø — Pontapé na cabeça; 6 + Ø — Pontapé na cintura; 6 + 8 — Pontapé raso; 6 + 9 + Ø — Cabeçada; 7 + 9 + Ø — Salto e pontapé para os dois lados; 7 + Ø — Cambalhota; 7 + 8 — Soco na cintura.

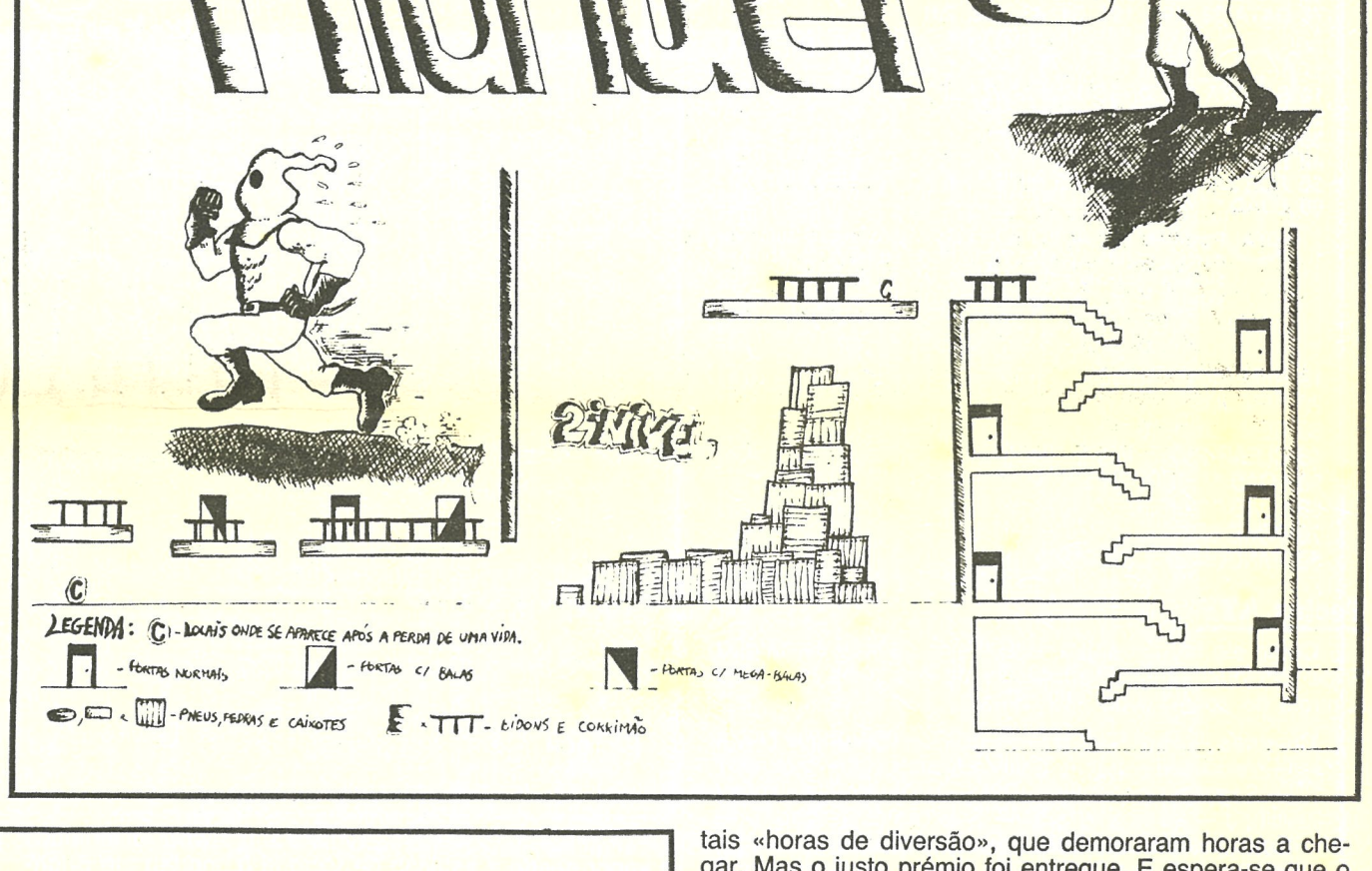
— Para se defender das bolas: 6 — Virar para a esquerda; 7 — Virar para a direita; 8 — Baixar escudo; 9 — Levantar escudo.

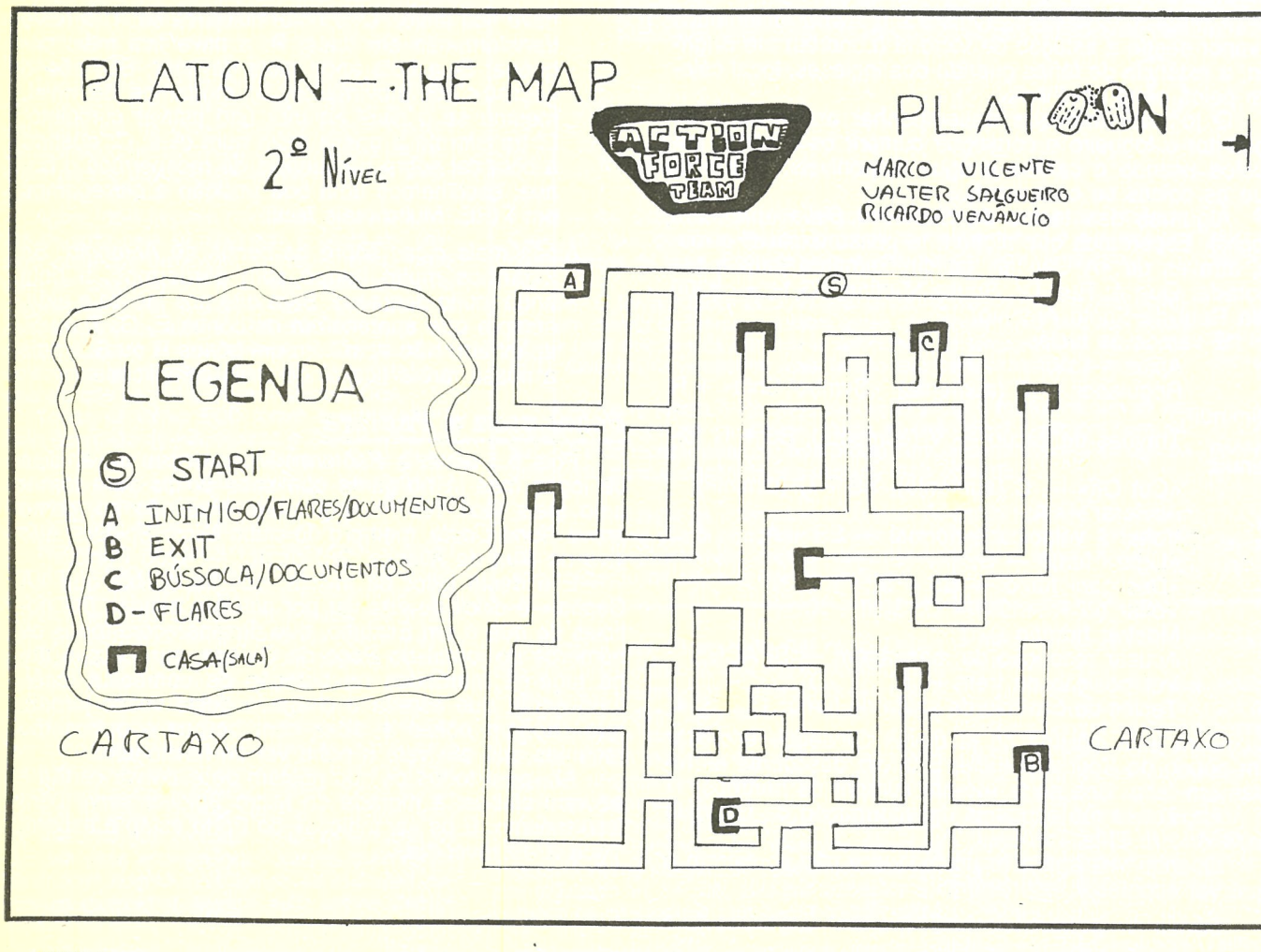
Diversão na caixa do correio...

José Manuel Lourenço Alves da Silva, de 14 anos, que vive na Rua Mina Marques Pereira, 10-3.º esq. — 1500 Lisboa, andou vários dias a espreitar na caixa do correio e escreveu-nos dizendo que essa foi a única diversão que teve nos últimos tempos, apesar de «A Capital» lhe ter prometido outra.

Neste momento o José Manuel já deve estar a divertir-se. É que a encomenda especial enviada desde o Poço da Cidade já lhe deve ter chegado às mãos. As tais «horas de diversão», que demoraram horas a chegar. Mas o justo prémio foi entregue. E espera-se que o José Manuel esteja feliz. Tal como devem ter ficado outros leitores quando, graças ao enorme mapa que este leitor enviou para «A Capital», puderam ir um pouco mais longe no jogo *Red Moon*. E que este caso sirva de exemplo para os outros: é mesmo verdade que demorará algum tempo para que todos os premiados recebam em casa o que lhes cabe por direito. Vocês nem calculam a complicação que é tratar de tanta coisa ao mesmo tempo! Mas não desesperem. Está tudo a correr bem.

Do José Manuel, que gosta imenso de desenhar mapas em tamanho gigante, nada aqui por perto (não me digam que não o conseguem ver) um «pequenino» mapa de *Rolling Thunder*. C'os trovões, é mesmo grande... e são só dois níveis.





Phantis para Jovisoft

De *Nuno Gonçalves França dos Santos*, que quer trocar jogos (escrevam-lhe para a Travessa André Valente, 21-3.º — 1200 Lisboa, ou telefonem-lhe pelo 372861 — a partir das 18 horas), um recado para a Jovisoft de Torres Vedras. Que bem pode servir a outros leitores.

«Em resposta a duas dúvidas da Jovisoft, posso dizer que em *Phantis I*, na zona da mulher em cima do dragão, o jogo não acaba quando nos aparece um código. Isso é apenas o fim da 1.ª parte de *Phantis*. Depois há a 2.ª parte do jogo (no outro lado da cassete) e esse código serve para se teclar na 2.ª parte (se ele for pedido, o que raramente acontece).

«Em *Platoon*, não há nenhum modo de colocar o TNT na ponte. Quando nós passámos pela ponte, o próprio computador encarrega-se se colocar automaticamente os explosivos.»

Platoon e trovão rolante

Um mapa do segundo nível de *Platoon* (não vale a pena enviarem mais, por favor) que pode servir a algum mais atrasado, eis a contribuição de *Marco Vicente, Walter Salgueiro* e *Ricardo Venâncio* para esta semana. E também *dicas*, de que a mais completa é a de *Rolling Thunder* (óptima para usar com o mapa). E para aqueles insatisfeitos que dizem que os *pokes* rareiam, eis uma catrefa deles, sem qualquer garantia de que funcionem. Mas é sempre divertido experimentar...

E com estes leitores (que se fazem chamar de Action Force Team) querem trocar jogos e tudo o resto, eis a morada de contacto: Rua Professor Poeira, Lote B r/c-dt.º — 2070 Cartaxo.

Uma dúvida do Action Force Team quanto à introdução dos códigos no simulador F-15 resolve-se, como possível, nas linhas abaixo. E talvez sirva para mais alguns de vós.

Códigos de F-15 — Quando, no princípio da simulação, o computador nos pede o código de autenticação, basta teclá-lo. Claro que convém saber o código correcto, caso contrário não será possível utilizar todos os sistemas de voo e combate. O F-15 voará, mas será como um pássaro com os olhos tapados...

Eis os códigos, que servem para o Spectrum e para o Amstrad: D — 1; G — 2; F — 3; M — 4; P — 5; K — 6; J — 7; A — 8; B — 9; I — 10; L — 11; O — 12; N — 13; E — 14; H — 15; C — 16.

E é tempo de mostrar o vosso material.

ROLLING THUNDER — O jogo tem 10 níveis divididos em 2 «storeys» cada um deles com 5 áreas. A partir da área 5 os níveis voltam ao princípio. Ex.: a área 6 é igual à área 1 mas mais difícil. No jogo, existem 2 tipos de armas (munição): as «bullets» (balas normais) que funcionam como pistola normal em que se dispara uma bala de cada vez, e as «mega bullets» (megabalas) que têm um efeito de metralhadora. A munição apanha-se nas portas onde há uma placa. O primeiro nível é muito fácil pois só é preciso chegar à zona da escada grande, mas daí para a frente é muito mais difícil. Quando se chega à zona C no mapa deve-se saltar para a frente e assim chega-se muito mais facilmente lá abaixo. Lá em baixo, temos que ter cuidado na zona onde há portas. Ir sempre em frente e quando se vir o primeiro pneu, disparar. Saltar para cima dos pneus e matar o homem que está à frente. Quando se chega à zona final dos pneus esperar até o outro homem saltar para o matar. Ir lá abaixo, subir pelas pedras e, após alguns passos, parar e saltar, para atrair o homem que está a deitar bombas e matá-lo. Seguir em frente e a área 1 está completa. Na área 2, a dificuldade está em subir os caixotes mas, usando este truque, serão facilmente ultrapassados: no «menu» principal, carregar nas teclas J + I + M + B + O simultaneamente as vezes necessárias para se ouvir um BEEP. Tens então energia infinita. No nível 2, basta colocar-se na zona D e carregar simultaneamente nas teclas Q + W + E + T + Y e o boneco põe-se a voar. Quando ele estiver lá em cima basta largar as teclas. Para acabar o jogo, depois de ter energia infinita, carregar na tecla I e passa-se de nível. No quinto nível bem como no décimo temos que matar o «boss». Para isso, 5 tiros com *megabullets*, porque com balas normais é impossível matá-lo.

PLATOON — 2.ª parte: O objectivo desta parte é apanhar as flores, a bússola e os documentos secretos. Depois de fazer tudo, ir ao EXIT e carregar a 3.ª parte.

NEBULUS — Carregar em N, E, B e CAPS SHIFT simultaneamente para vidas infinitas. Agora, carregando em CAPS SHIFT e um número de 1 a 5, vai-se para o nível desejado.

YABBA DABBA DOO (vidas infinitas)

```
10 REM
20 FOR F = 65000 TO 65007: READ A:
   POKE F, A: NEXT F
30 DATA 175, 50, 92, 170, 124, 246, 1, 201
40 LOAD "" CODE
45 POKE 64909, 195: POKE 64910, 232: POKE 64911, 253
50 RANDOMIZE USR 64767
```

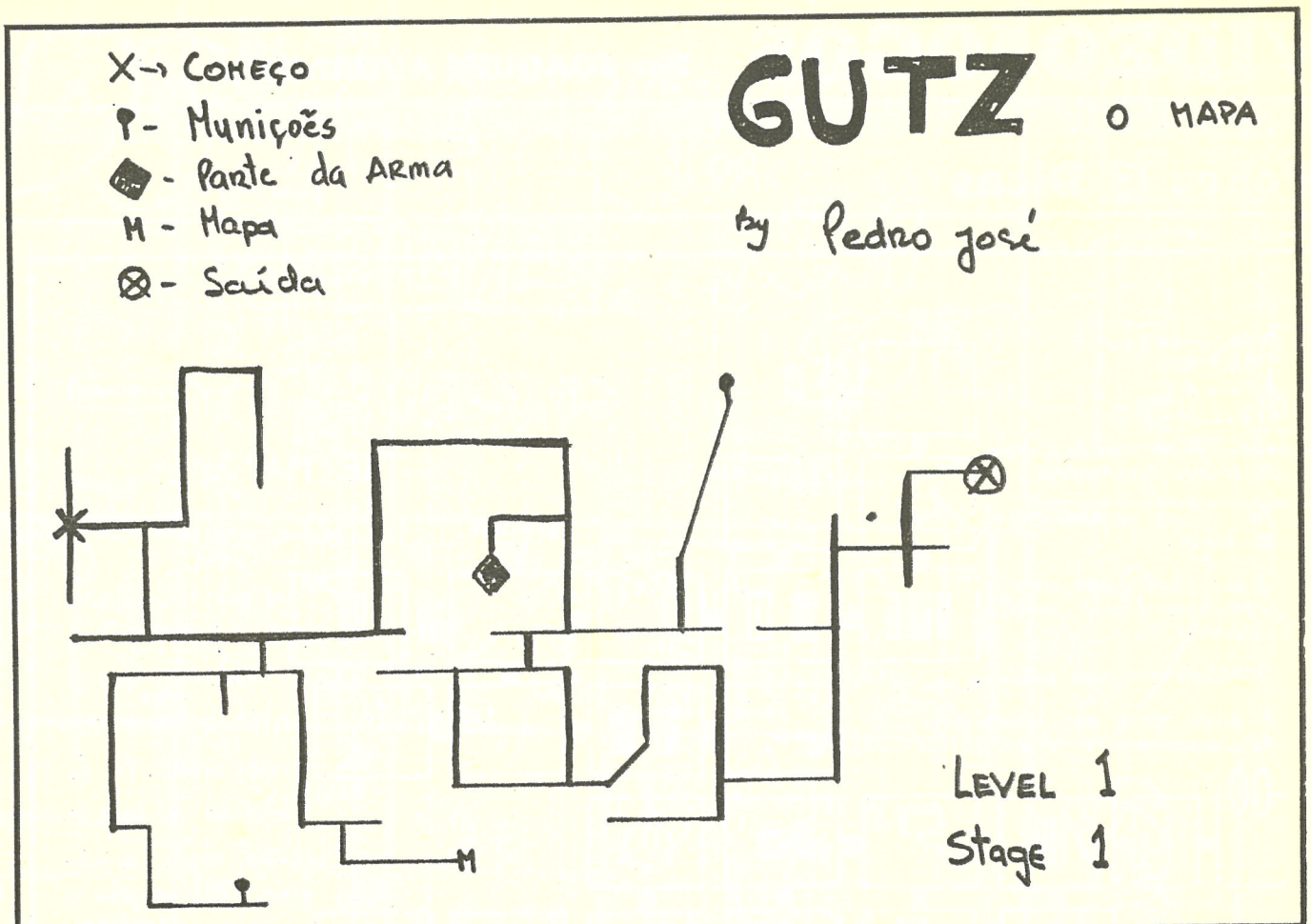
WHO DARES WINS II

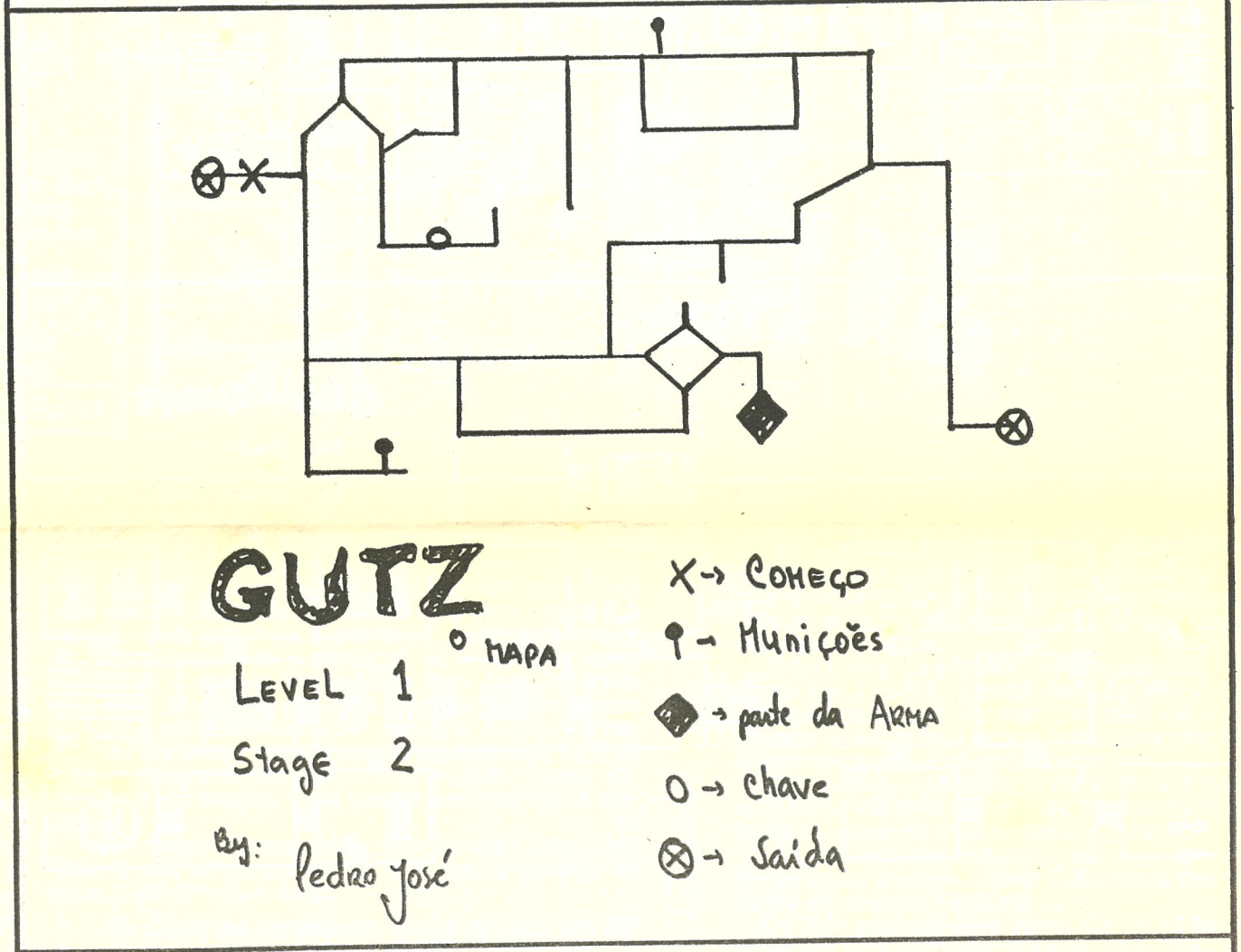
```
10 CLEAR 24319: FOR F = 23296 TO 23320: READ A:
   POKE F, A: NEXT F
20 RANDOMIZE USR 23296
30 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 95, 17, 0, 161, 205, 86, 5,
   48, 241, 175, 50, 145, 198, 50, 135, 202, 195, 64, 192
```

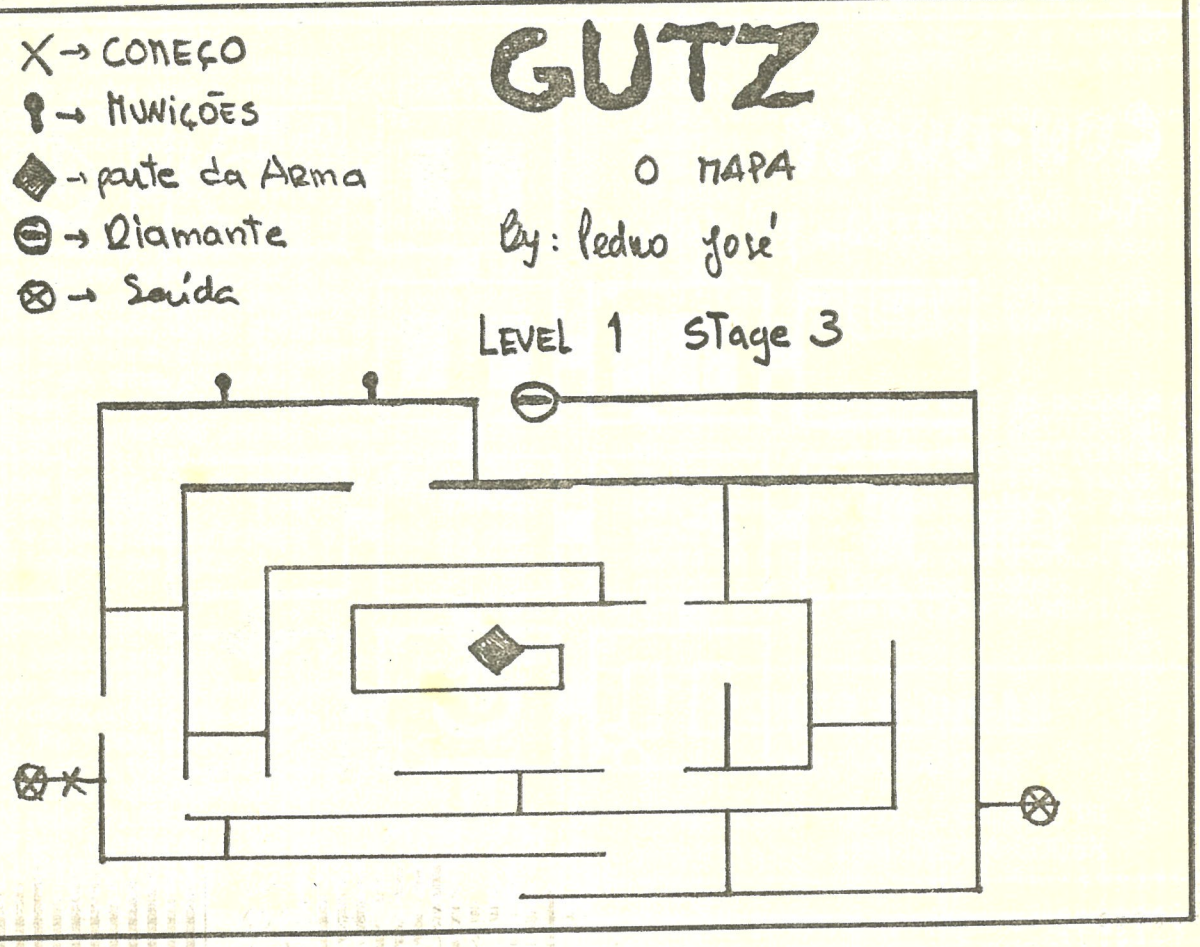
STARQUAKE

```
10 CLS: LET A = 65000: FOR F = 0 TO 6
20 LET T = 0: FOR N = 0 TO 9: READ S: POKE A, S:
   LET T = T + S: LET A = A +1: NEXT N
30 READ B: IF T < > B THEN PRINT "ERRO"; 100
   F*10: STOP
```

(Continua na pág. seguinte)



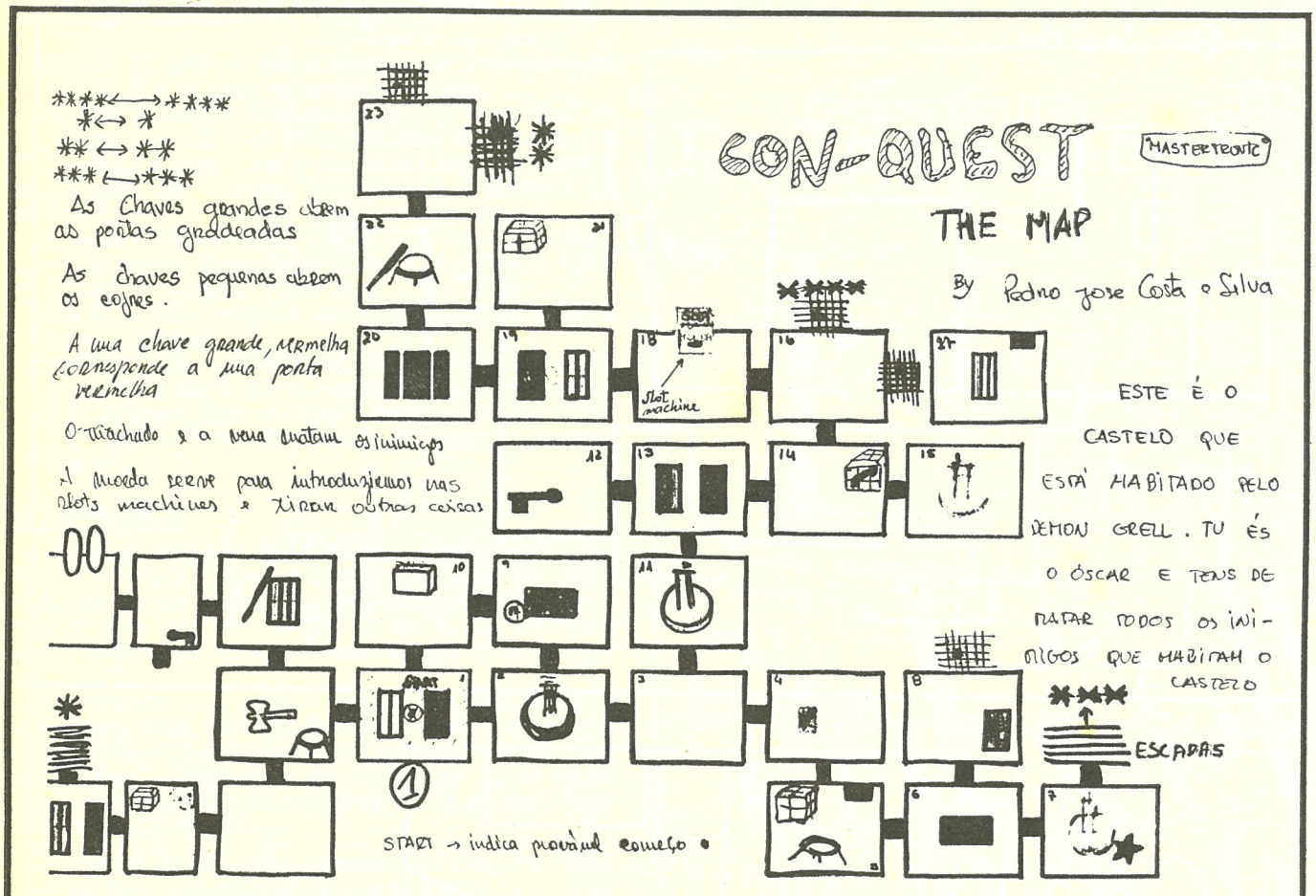


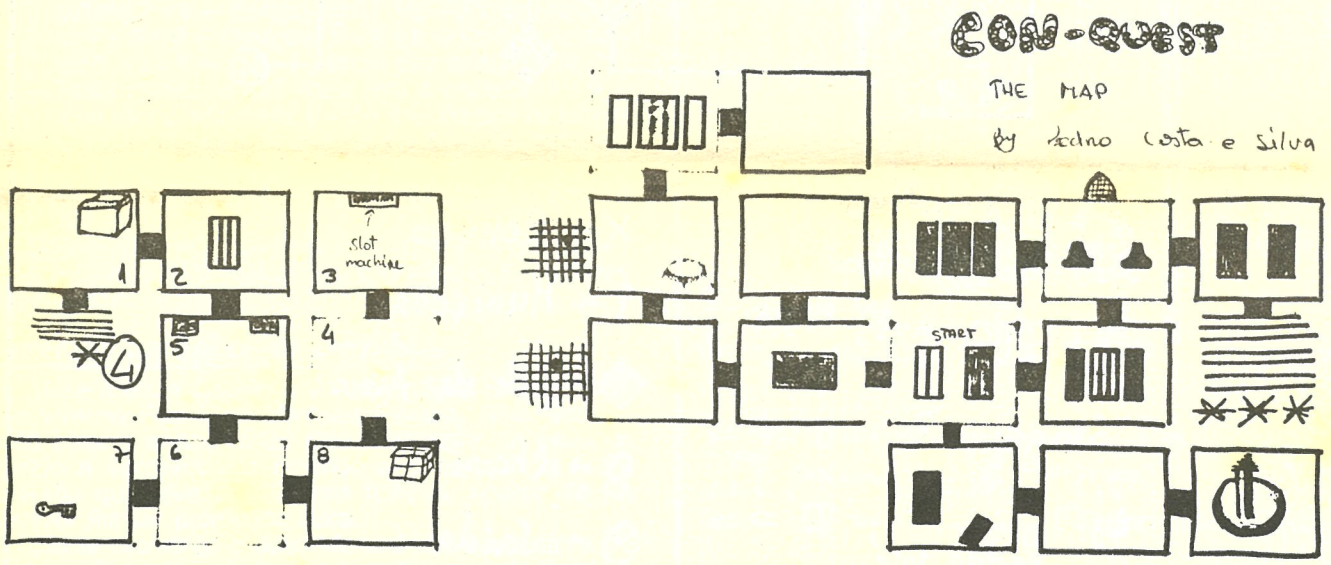


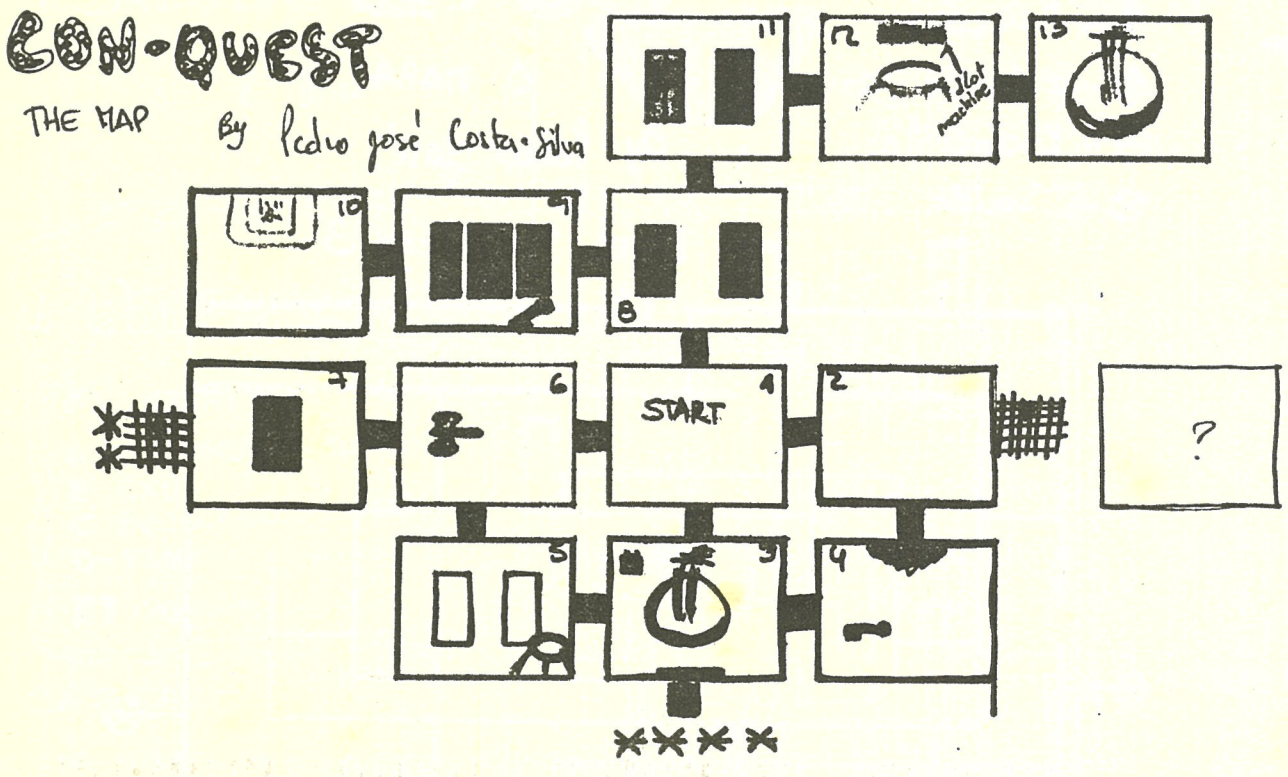
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas







Pokes

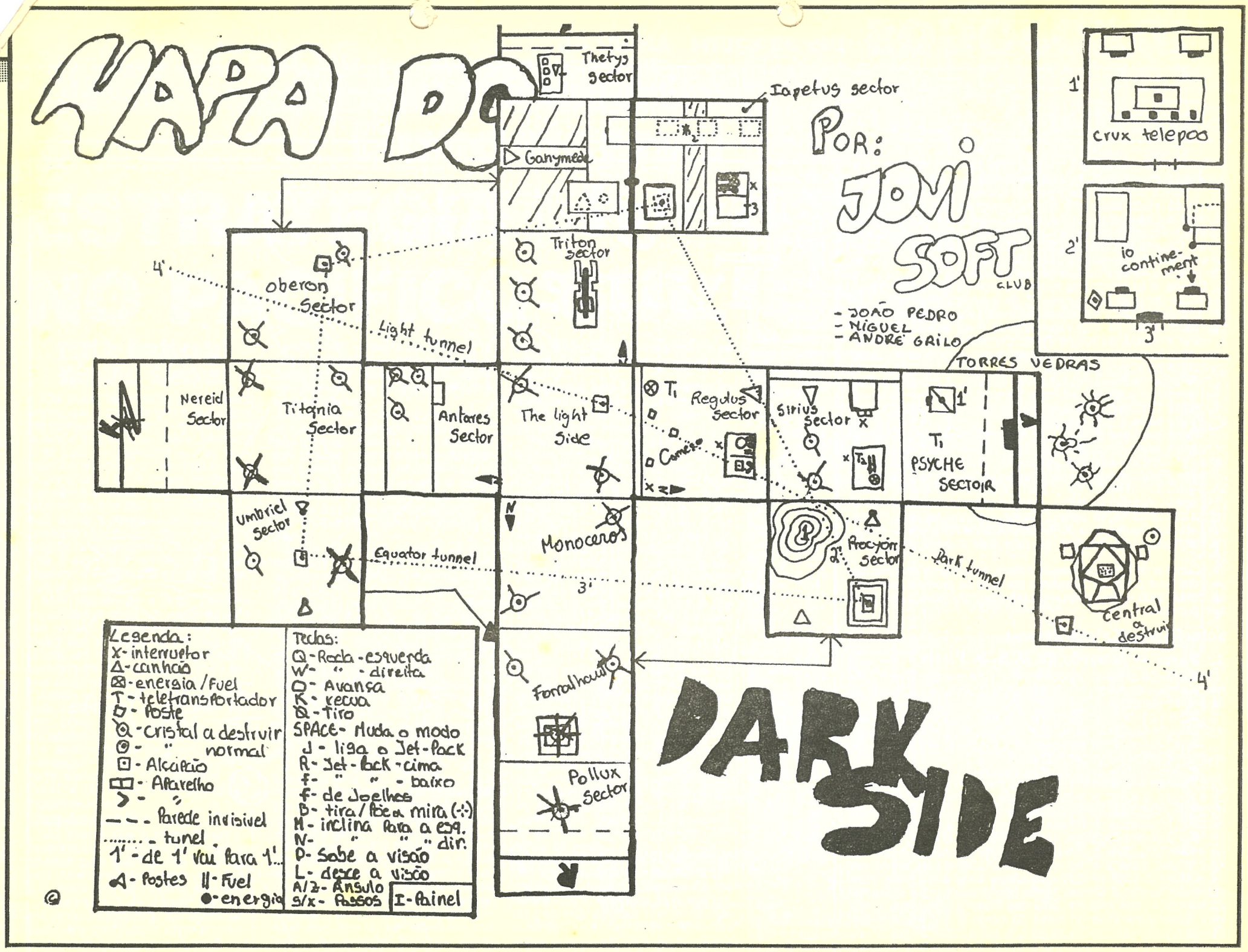
PARABOLE — POKE 38303, Ø
PUNCHY — POKE 45632, Ø
KNUKLE BUSTERS — 35 POKE 35991, Ø
RASTERCAN — 35 POKE 39237, Ø
COOKIE — POKE 25946, Ø
FANTASTIC VOYAGE — POKE 59992, Ø
ALIEN 8 — POKE 43753, 201
CHILLER — POKE 39025, Ø
BOMB JACK 2 — POKE 16384, 91
ARMY MOVES — POKE 53324, X (X = n.º de vidas)
GREEN BERET — POKE 42076, Ø
COBRA — POKE 36512, 62: POKE 36513, 5: POKE 36514, Ø
MISTER WIMPY — POKE 33693, Ø
WORSE THINGS — POKE 35443, Ø: POKE 33221, Ø
WHELLIE — POKE 28596, Ø
POGO — POKE 44259, 182
ROAD RUNNER — POKE 44399, 255
GALVAN — POKE 57343, 127
TRAP DOOR — POKE 44014, 201: POKE 44015, 201: POKE 44016, 97
NIGHTMARE RALLY — POKE 26515, Ø
1994 — POKE 39125, 255
F1 SIMULATOR — POKE 31756, 6: POKE 31757, 8: POKE 31758, Ø
HERO — POKE 44521, 181: POKE 45659, 182: POKE 54918, Ø
ZAXXON — POKE 48825, 255
MAX HEADROOM — POKE 28573, Ø: POKE 28574, Ø: POKE 28575, Ø
TOMMY — POKE 38942, 58
BENNY HILL — POKE 34957
ARC OF YESOD — POKE 47590
KUNG FU MASTER — POKE 27982, 182
NIGHTMARE RALLY — POKE 26515, Ø
ROBOT MESSIAH — POKE 53336, Ø
RAID OVER MOSCOW — POKE 47612, 182
RAMBO — POKE 3570, 16
1942 — -POKE 65333, 255
COBRA — POKE 36516, 58
GREEN BERET — POKE 40919, 255
BALL CRAZY — POKE 28086, 255
X CEL — POKE 39828, 150
NIGHT GUNNER — POKE Código → 520
NOMAD — POKE 40703, Ø
REVOLUTION — POKE 35650, 152: POKE 35651, 26
DAN DARE — POKE 47722, 201 (energia inf.): POKE 43526, Ø: POKE 43529, Ø (laser infinito): POKE 47711, 151: POKE 47712, 3 (vidas inf.)
ARMY MOVES — POKE 53324, N: POKE 54599, Ø
SPIKY HAROLD — POKE 34813, Ø
PHANTOMAS — POKE 44819, Ø: POKE 46790, 191: POKE 52290, 201
POGO — POKE 44259, 182
WEELIE — POKE 28596, Ø
SABRE WOLF — POKE 45575, 255
SPLITING IMAGES — POKE 54397, 99: POKE 54398, 2
SCOOBY DOO — POKE 29614, Ø
ROBOT MESSIAH — POKE 53336, Ø
COMMANDO — POKE 64441, 172
LAZER SMAKE — POKE 57933, Ø
SIGMA SEVEN — POKE 34202, 19: POKE 58524, 19: POKE 58852, 19
BOMB JACK II — POKE 16384, 91
DOUBLE TAKE — POKE 40243, 201: POKE 39475, 201
ROGUE TROOPER — POKE 30924, Ø (vidas inf.): POKE 35091, Ø (balas inf.)
THANATOS — POKE 52745, 201 (energia)
RAID OVER MOSCOW — POKE 46532, 182
INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN — POKE 23336, 195
BUG EYES — POKE 43493, Ø
JUMBO JET II — POKE 52471, Ø
AVALON — POKE 23782, 2
A DAY IN THE LIFE — POKE 45526, Ø: POKE 45527, Ø: POKE 45528, Ø
PUD PUD — POKE 49287, Ø
HERO — POKE 45659, 182
COBRA — POKE 36516, 58
AVENGER — POKE 51957, 58
ALIEN 8 — POKE 43753, 201 (indestrutível): POKE 49078, Ø (vidas inf.)

Gutz e *Con-quest* em mapa

Pedro José Oliveira Madeira da Costa e Silva, de Bencanta — 3000 Coimbra, quer trocar jogos de estratégia, principalmente de futebol, pelo que quem se achar em condições de tal fazer lhe deve escrever para a morada acima. Mas a razão que levou Pedro a escrever para o Poço da Cidade foi também outra. Material diverso que vai agradar a todos vós. Mapas de *Gutz* e *Con-quest* e mais. Mas vejam..., enquanto fica no ar o pedido do Pedro José, que quer ajudas para a aventura *Shadows of Mordor* (ATENÇÃO AVENTUREIROS) e *Armageddon Man* (AOS VOSSOS POSTOS ESTRATEGOS).

Vidas infinitas e invulnerabilidade em *SCUMBALL*

```
20 PRINT "Comece Scumball do princípio"
40 CLEAR 24599
50 LOAD "" SCREEN $
60 POKE 23739, 82: POKE 23740, Ø
70 LOAD "" CODE
```




```
80 POKE 65036, 0
90 POKE 52928, 0
100 PRINT USR 49048
```

HYSTERIA — Ao redefenirem as teclas, escrevam «CHEATS», agora ao jogarmos temos vidas infinitas.

IMPACT — As senhas para alguns níveis são: EGGS, CHIP, LEAD, TICK, CASE, FACE, USER

PREDATOR — Depois do primeiro nível, quando se morre, o computador imprime a mensagem REVIND TO START OF LEVEL; ignore essa ordem e carregue o próximo nível. Quando começarem a jogar estão no próximo nível com todas as vidas, energia e munições.

DANDARE II — Solução completa (4.º, 3.º, 2.º e 1.º níveis: E): — esquerda; B — baixo; C — cima; D — direita; X — disparar ao computador; Y — disparar ao SUPERTREEN; K — apanhar energia extra.

1.º nível: E, B, B, E, E, E, E, C, D, C, C, E, E, B, E, B, X, D, D, B, B, Y, C, D, D, D, D, B, Y, B, Y, B, D, K, E, B, esperar que o esmagador esmague 2 vezes e vão para baixo, assim dentro do esmagador, E, Y, B, E, B, Y, B, E, E, E, C, D, C, C, E, E, B, D; disparar as portas, entrar, esperar... o 1.º já está.

2.º nível: D, D, B, E, B, B, E, Y, Y, B, percam uma vida, apanhem o poder de fogo extra, B, B, B, B, Y, E, E, E, Y, D, D, D, C, C, D, B, B, Y, D, E, Y, D, C, C, D, B, B, D, apanhem o rádio, C, Y, B, E, E, C, C, C, C, D, B, D, B, D; atrás das portas e..., 2.º nível completo.

3.º nível: D, C, C, C, D, D, B, X, C, E, E, C, E, atestar energia, D, C, D, entrar na porta, D, C, C, E, Y, D, B, B, E, entrar nas portas, E, B, E, atestar energia, D, B, B, E, Y, B, E, C, E, B, E, Y, C, E, E, Y, D, C, recolha «screen» atrás das portas, B, D, D, B, B, C, D, C, D, D, D, vão para trás das portas e..., 3.º nível completo.

4.º nível: D, D, D, D, C, D, K, E, C, C, D, D, C, B, D, C, C, C, E, Y, X, D, B, B, B, E, Y, C, C, Y, B, E, E, Y, D, B, B, E, E, B, E, Y, D, B, B, B, B, Y, B, B, E, Y, D, C, C, C, C, E, E, B, E; apanhar disfarce, D, D, B, Y, C, C, D, C, C, C, D, D, C, C, D, B, D, C, D, D, D, D, D, D, C, D, D, entrem na viagem esperem que o tempo chegue a zero e..., JOGO COMPLETO.

Dark Side para fechar

O novo jogo da Incentive é objecto de análise esta semana. Mas os rapazes da Jovisoft não perderam tempo e já desenharam o mapa que enviaram para o Poço da Cidade, com mais alguma informação sobre este fantástico jogo a que alguns chamam de *Driller II*. Ou melhor, a solução. Ou uma das soluções, dado que já está aqui em cima da mesa outra carta com *dicas* (mapa e a solução) para este jogo. E por favor, já chega de mapas de *Dark Side* e de *dicas* repetidas. Só no caso de haver novidades é que vamos publicar mais material sobre este jogo. Mas claro que para a semana ainda vamos ter aqui a solução enviada por *José Luís Nunes António*.

Por ora temos material dos amigos Jovisoft, da Praceta dr. Moura Guedes, 5-1.º esq. — 2560 Torres Vedras, que vão receber mais uma encomenda de «A Capital».

E é tempo de vos deixar com as *dicas* para *Dark Side*. E não se esqueçam de que para a semana há mais. *Dark Side* e o resto.

«Se *Driller* era complicado, este é de mais. Montes de botões, e portas fechadas e alçapões... Bem, dou um chupa-chupa a quem o acabar...

E agora um conselho aos leitores. "Se não percebeu *Driller*, não queira ouvir o nome... *Dark Side*." Mas vamos ao que interessa.

Este jogo é composto, ou melhor, passa-se num planeta, e aí está situada uma base KETAR. Essa base tem como objectivo destruir EVATH. EVATH manda um homem, "o sacrificado", tentar deter o poderoso laser que destruirá o seu lar. Ele vai equipado com um JET-PACK, que, diga-se de passagem, é a "nave" de *Driller*. Os programadores nada acrescentam a este jogo. Apenas a complexidade, novos gráficos, e novo objectivo. Este jogo tem túneis, muito úteis para chegar a zonas "interditas" por terra, ou por lua.

Este homem tem de desactivar ECO, o que o obriga a ter de destruir montes de cristais, esses cristais encontram-se em torres. Uns tiram energia a ECO, e outros não. Cada um tira 4% de energia, e ECO tem de início 100% de energia...

Depois, é entrar na base e matar o chefão, e o seu laser e tudo termina em paz.»

Mas vamos às *dicas*:

1.ª, Nunca ficar muito tempo parado, pois aparece um radar KETAR. Para o matar, olhar para o ar, e «oferecer-lhe» um tiro;

2.ª, No mapa, quando se entra numa área, que tem um 1, vai-se parar a uma sala. Aí só dá para escapar, atirando tiros contra a parte preta de um cubo. No mapa tem uma seta. Com sacrifício do fuel, a porta abre. Vai-se parar ao EQUATOR TÚNNEL;

3.ª, Quando se entra em T 2 vai-se para * 2;

4.ª, A maior parte dos canhões matam-se com 5 tiros, só que voltam a aparecer. Há um canhão que disparando contra ele, vai esmagar-se na parede, e há outro, que se esmaga com uma pedra, que está suspensa;

5.ª, Quando se aproxima de uma porta, indicada no mapa com 3, a porta desaparece. Para se entrar na porta com interruptor, encostar-se a ele, disparar, e andar logo para a porta, caso contrário o interruptor aparece e esborracha-nos;

6.ª, Existem mais sítios, onde se pode ir parar a IO CONFINEMENT. Basta dar 10 tiros no botão preto da esquerda, que se abre a porta;

7.ª, Embora não indicado, este jogo tem um tempo limite. Para desactivar ECO, basta tirar-lhe 100% de energia. Fácil, não...;

8.ª, Este jogo passa-se numa lua de 18 lados, como em *Driller*. O lado de baixo «Polo Sul» é o LIGHT SIDE, e o «Polo Norte» é a base. Só dá acesso à base pelo «DARK TUNNEL», e é preciso desactivar ECO;

9.ª, Nos cantos da lua, há uma letra. Juntando essas letras pode ler-se DARK;

10.ª, Se se construir com papel um polígono de 18 lados ver-se-á, que o EQUATOR TUNNEL, é como se fosse na terra o EQUADOR, e o DARK TUNNEL + LIGHT TUNNEL, é como se fosse um meridiano;

11.ª, Dentro dos «Armazéns» (STORES), as colunas dão fuel e os hexágonos energia.

Não é fácil mas...

SOLUÇÃO: Disparar contra todos os botões, e pô-los a funcionar. Em REGULUS SECTOR, em SIRIUS SECTOR e em PSYCHE SECTOR. Agora disparar para os cristais que têm dois traços. Depois disparar para os que têm 3 traços e irem a seguir aos que tem 4 traços e assim sucessivamente até 5 traços. Seguir para a central. Destruir o cristal e entrar. Fácil, mas custoso...
Apanhe o triângulo em IO CONFINEMENT.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

QUASE se jura que o Carlos da Silva Campos deve andar a amaldiçoar os Correios, pensando que as suas cartas nunca chegaram ao Poço da Cidade. Mas a verdade é que já cá estão desde há algum tempo. Porém, só agora é possível dar resposta à primeira delas. É que «A Capital» quis mesmo ir espreitar o local da acção de *Knight Tyme* (de que o Carlos César envia a solução) e acabou por perder-se naquele emaranhado de quebra-cabeças. De qualquer modo, a expedição já voltou — sã e salva e pronta para outra — aqui ao Poço da Cidade, e as fotografias reveladas provam que *Knight Tyme* é mesmo um jogo interessante. E de aventura à farta...

Entretanto o Carlos aproveita para referir que um mapa publicado nestas páginas recentemente (bem, em Junho!) não é, como indicado, de *Knight Tyme*. Ou melhor, é do dito cavaleiro mas noutra aventura — *Spellbound* (para quando dicas completas para este jogo?).

Para os muito interessados no assunto, e talvez para os mais perdidos, o Carlos assinala, também, que há um erro no dito mapa. O elevador (*lift*) fica do lado esquerdo, verticalmente, e não em baixo e horizontalmente.

Troca de jogos de aventura e estratégia, troca de correspondência sobre jogos, preferencialmente de aventura e estratégia, são os interesses especiais do Carlos, que aqui ficam referidos. Entretanto, este «velhote» — já passou os 20 anos — anda perdido em King's Keep sem saber como invocar o «sleeping spell». Alguém já dormiu sobre o assunto e está pronto a responder. Informação para o Carlos Campos na Rua Carlos Augusto dos Santos, lote 35-2.º dt.º, Vale da Amoreira — Baixa da Banheira, 2830 Barreiro, ou para este espaço de «A Capital».

Como é de bom tom nestas coisas, segue uma encomenda especial para o Carlos. Enquanto por aqui se promete, em breve, contar tudo — ou quase — sobre *Kobiashy Naru*, outro jogo que promete.

Solução de «Knight Tyme»:

1.ª Parte — A bordo da U. S. S. Piscis

1. Deixar o transportador e saltar para o chão. Despir (*unware*) a capa de invisibilidade e largá-la. Mandar Klink dormir. Ir para a esquerda.

2. Na ponte de comando tirar o rolo fotográfico a Gordon e o tubo de microcomida a Sarab.

3. Continuar para a esquerda; saltar para cima da mesa e apanhar a câmara. Largar o Gadget ×.

4. Voltar para trás. No caminho tirar o tubo de cola a S3E3 e mandá-lo dormir. Na sala do transportador dar a câmara e o rolo a Klink, acordá-lo e pedir ajuda «Help». Pô-lo de novo a dormir. Tirar-lhe a foto. Andar para a direita. Pedir ajuda a Derby N. Apanhar o Bilhete de Identidade e usá-lo.

5. Tirar o coração de chocolate (*chocolat heart*) a Derby N, andar tudo para a direita até encontrar Sharon e dar-lho. Tirar a *gas mask* e o *advert* a Sharon. Se ela se armar em difícil fazer o spell «Fortify character». Usar a máscara, mas antes dar comida a Sharon. Voltar para trás. Apanhar o *Starfleet Manual* -- que está em cima das mesas. Cair, largar o *advert*. Saltar para cima da caixa de carga e apanhar o mapa estelar e a caneca (*pewter tankarl*). Ir até à ponte de comando.

6. Dar o livro a Sarab e o mapa e a caneta a Gordon. «Desusar» (*unwear*) a máscara e largá-la em cima da capa, na sala do transportador.

7. Na ponte de comando dar comida a Gordon e Sarab. Comunicar pedindo ajuda e combustivel.

2.ª Parte — A busca

1. Ir a Eden e reabastecer a U. S. S. Piscis.

2. Dirigir-se à Starbase 1. Pedir ajuda a Gordon. Ele arranjará o teletransportador.

3. Levar o *advert* e teleportar-se: 123.

4. Na Starbase podem-se pôr todos a dormirdepois de lhes dar comiga. O tubo de cola interessa a Hectorr. Deve-se apanhar o saco de batatas, o saco das runas, a cruz egípcia (*brass ankh*), e o par de botas que se passa a usar sempre. Usar também a cruz.

5. Regressar à U. S. S. Piscis, pedir combustivel e abalar para Monopole (código da nave 000).

6. Ao chegar aí, largar o B. I., usar a capa e a máscara e teleportar-se: 184.

7. Andar para a direita até encontrar Hooper. Tirar o Magic Talismã e a peça do relógio de sol (*piece of a sundial*). De regresso apanhar a que está no chão.

8. Na U. S. S. Piscis, despir a capa e a máscara, largar as peças do relógio, dirigir-se a Retreat, depois de estar a usar o B. I.

9. Repetir os processos anteriores para ir a Retreat: use a capa, a máscara, as botas, a cruz e o talismã. Leve o saco de batatas.

10. Na barreira fazer o feitiço *Remove barrier*, ir até Murphy. Dar-lhe o saco de batatas e tirar-lhe o *sundial*.

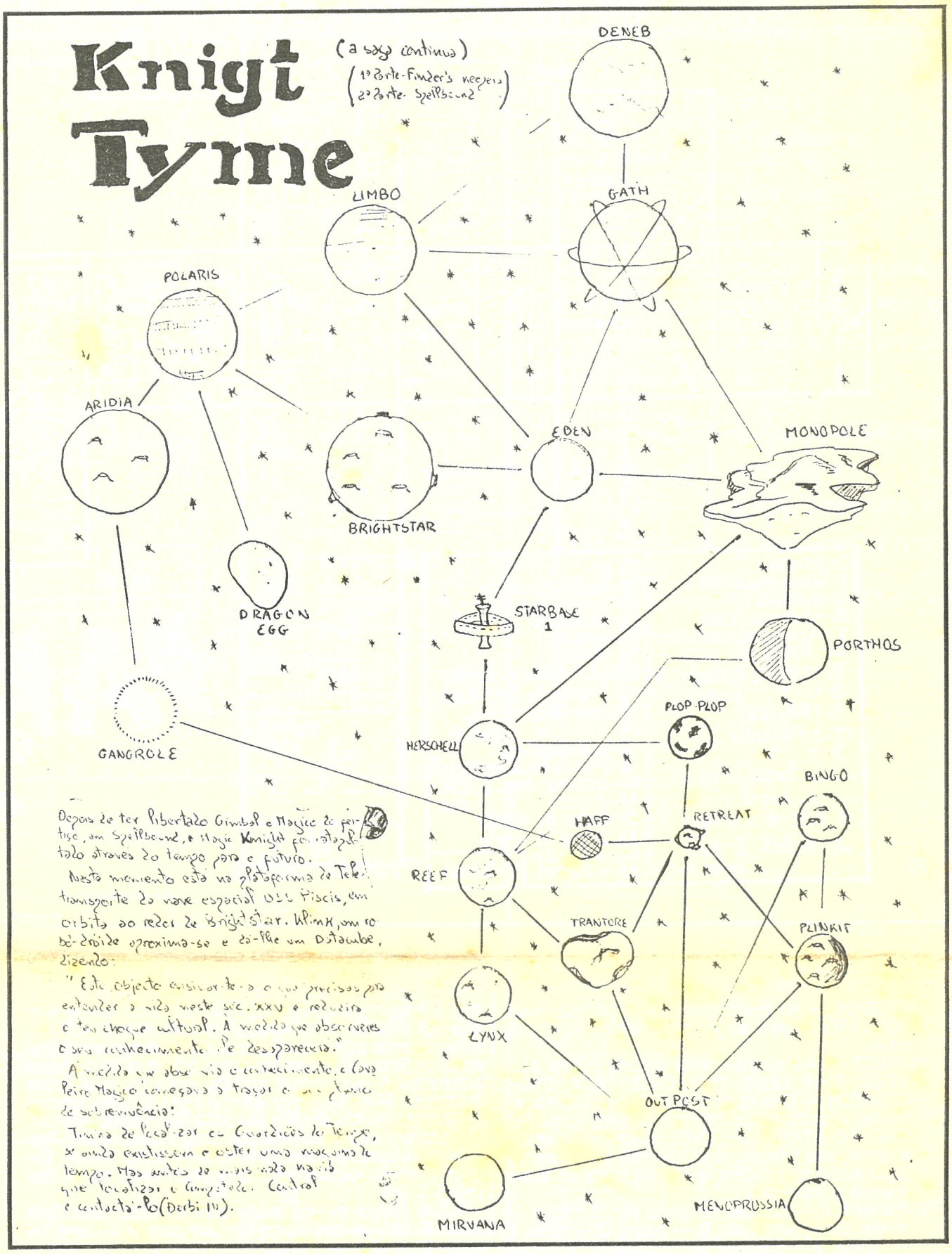
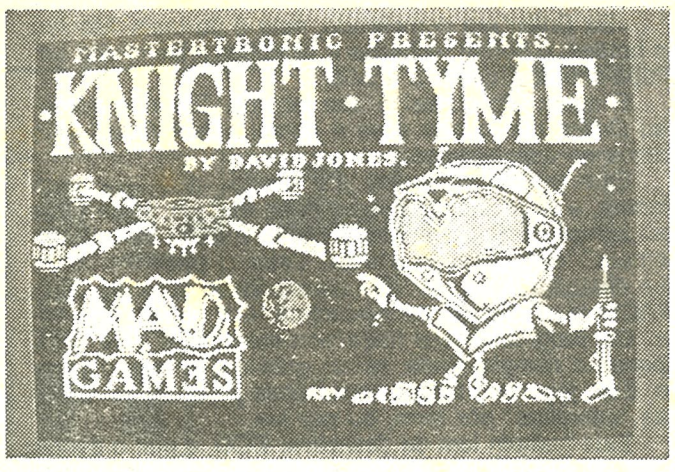
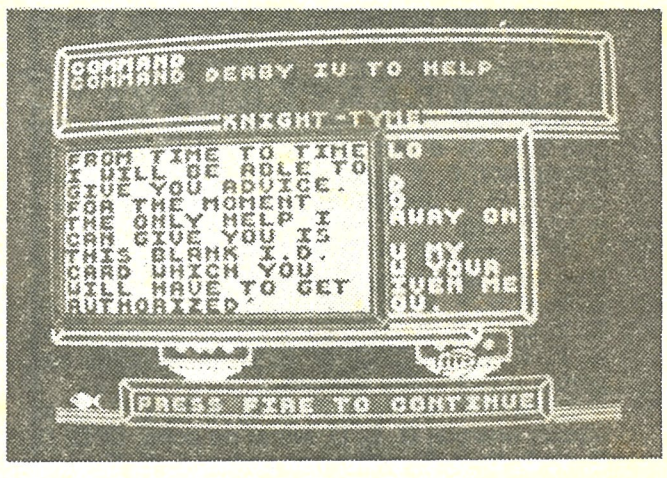
11. Na nave, largar as três peças juntas e fazer *lightning bolt*.

12. Ir a Outpost. Apanhar o Sundial. Teleportar-se: 896. Ir até aos Guardiões do Tempo.

3.ª Parte — O regresso

1. Voltar à nave. Dirigir-se a Gangrole. Ir até ao extremo direito da nave. Fazer *lightning bolt*.

2. Fazer *lanch time machine*.

3. E é tudo.

4. Divirtam-se.